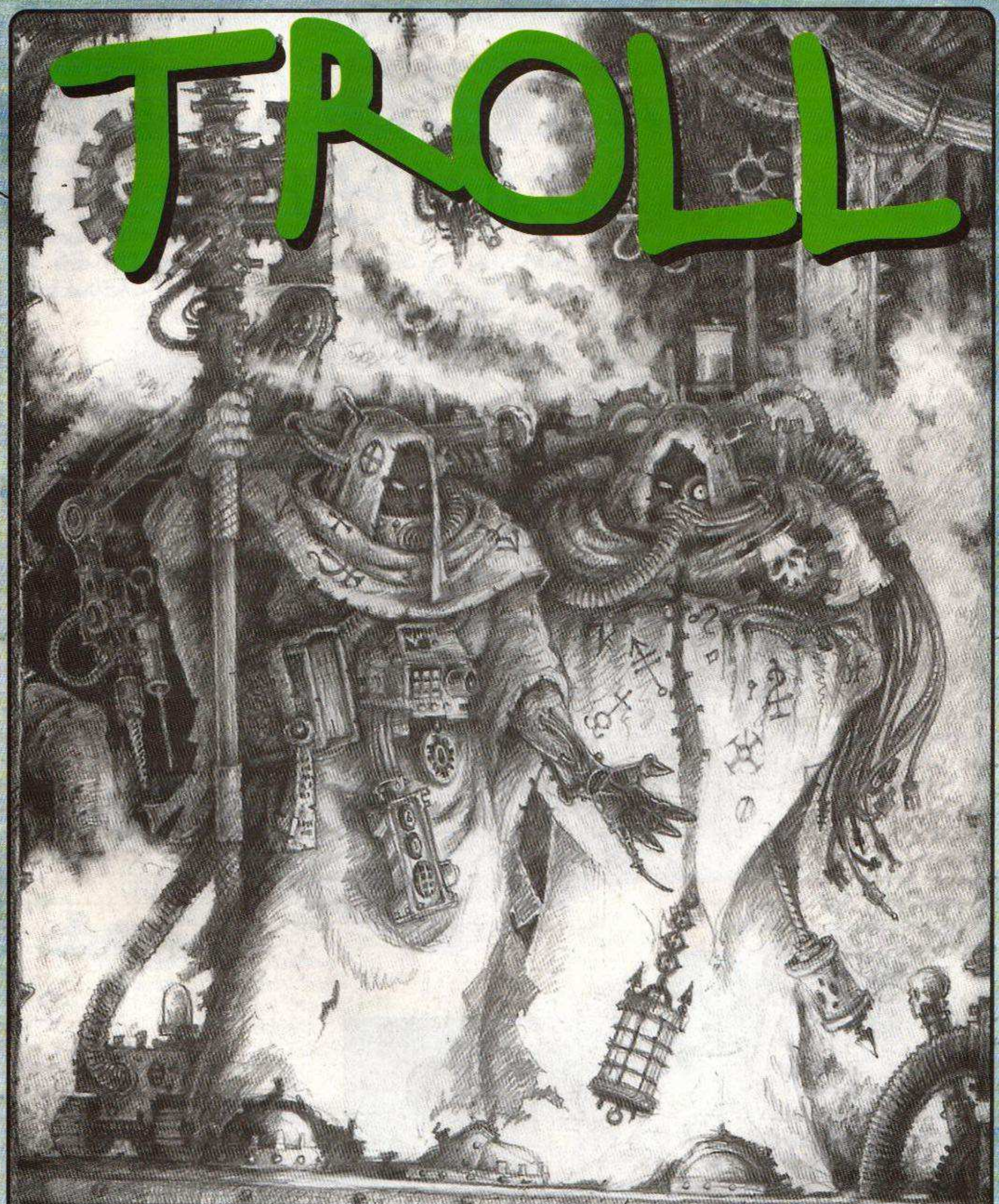
TROLL



REGIMIENTO DE BÁRBAROS DEL CAOS CON ARMA A DOS MANOS

LOS CABALLEROS GRISES

REGIMIENTO DE ENANOS ATRONADORES

COMISARIO DE LA LEGIÓN DE ACERO

Nº23

GAMES WORKSHOP

WWW.GAMES-WORKSHOP.ES

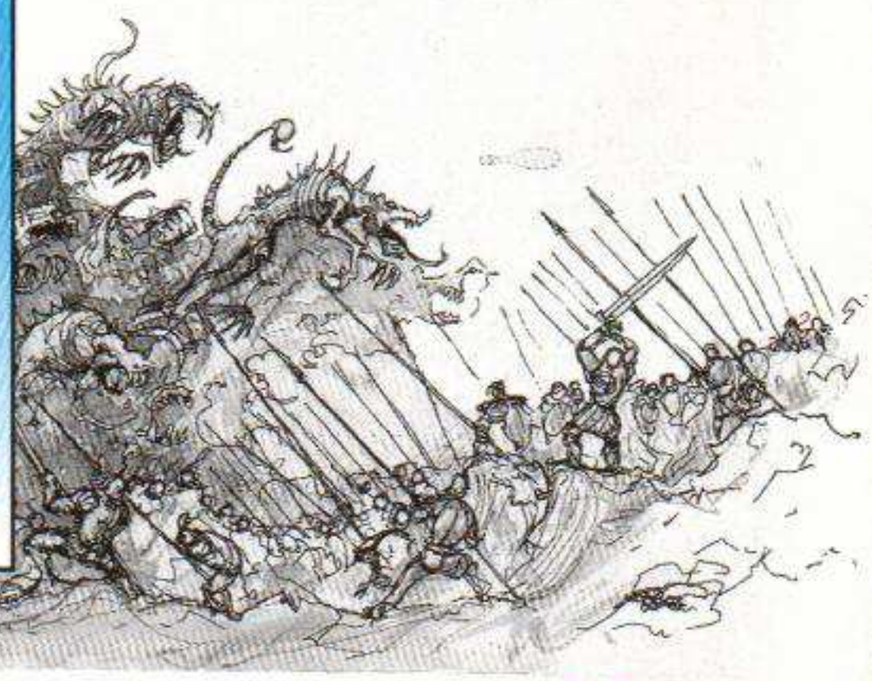
Servicio de Venta Directa Polígono Gran Vía Sur Motores 300-304 08908 L'Hospitalet (Barcelona)

902 13 10 56 902 13 10 57 troll@games-workshop.es

REGIMIENTO DE LANCEROS IMPERIALES

EL REGIMIENTO DE LANCEROS IMPERIALES SE COMPONE DE 5 MATRICES DE TROPAS IMPERIALES DE LA CAJA BÁSICA DE WARHAMMER, SIN LOS ARCABUCEROS, MYS 20 PEANAS DE 20 MM. EN TOTAL, 20 MINIATURAS POR SOLO 12,00€.

12€



NOTA: PARA CONSEGUIR ESTE PACK, HAZ TU PREPEDIDO ENTRE LOS DÍAS 24 DE JUNIO Y 3 DE JULIO Y EL PACK SE TE ENVIARÁ ENTRE LOS DÍAS 5 Y 8 DE JULIO.

OFERTA DISPONIBLE HASTA FIN DE EXISTENCIAS

Este pack solo está disponible en Venta Directa hasta final de existencias. El precio no incluye los gastos de envío (consúltalos, junto con las formas de pago permitidas en tu zona de residencia, en la hoja de pedido que se publica en la White Dwarf). Todas las miniaturas se venden sin pintar y sin montar. Las matrices se venden sin peanas.

REGIMIENTOS DE ELFOS OSCUROS

EL REGIMIENTO DE BALLESTEROS ELFOS OSCUROS SE COMPONE DE:

5 matrices de Elfos Oscuros
2 matrices de Eldars Oscuros
20 peanas de 20 mm
En total, 20 miniaturas (incluido el grupo de mando).

24€

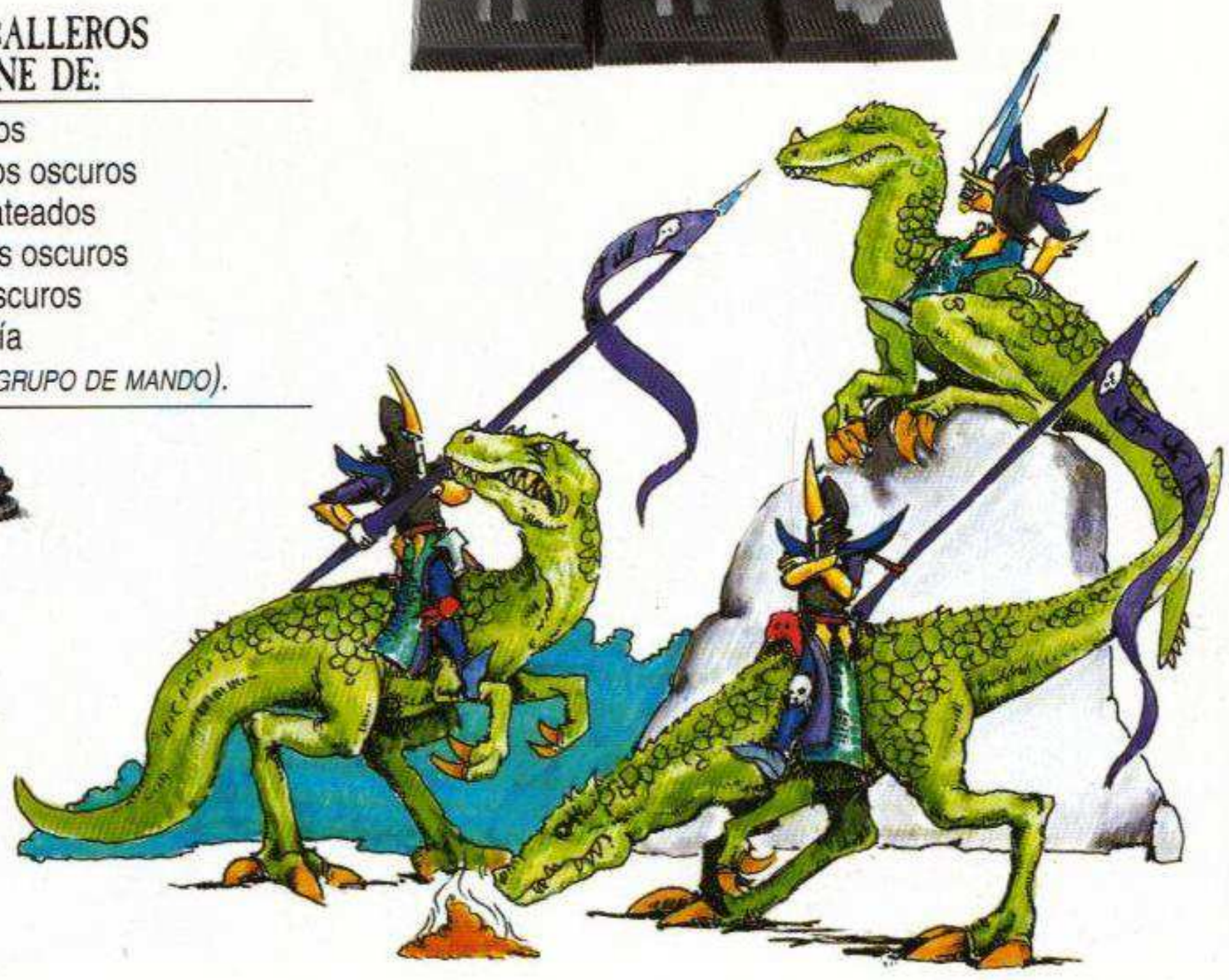
EL REGIMIENTO DE CABALLEROS GÉLIDOS SE COMPONE DE:

8 matrices de gélidos
2 matrices de guerreros elfos oscuros
2 matrices de yelmos plateados
2 matrices de escudos elfos oscuros
4 matrices de Eldars Oscuros
peanas de caballería
En total, 8 miniaturas (incluido el grupo de mando).

24€

Estas miniaturas son transformaciones de plástico. Si necesitas consejos o tienes cualquier tipo de duda sobre cómo montarlas, acércate a cualquiera de nuestras tiendas y nuestro personal estará encantado de poder ayudarte.

Oferta Disponible hasta fin de existencias



Nota: Para conseguir este pack, haz tu prepedido entre los días 24 de junio y 3 de julio y el pack se te enviará entre los días 5 y 8 de julio.

Horario: de lunes a viernes de 9:00 a 21:00 horas y sábados de 10:00 a 19:00 horas

Este pack solo está disponible en Venta Directa hasta final de existencias. El precio no incluye los gastos de envío (consúltalos, junto con las formas de pago permitidas en tu zona de residencia, en la hoja de pedido que se publica en la White Dwarf). Todas las miniaturas se venden sin pintar y sin montar. Las matrices se venden sin peanas.

REGIMIENTOS DE ORCOS

EL REGIMIENTO DE ORCOS CON DOS ARMAS DE MANO SE COMPONE DE 5 MATRICES DE GUERREROS ORCOS DE LA CAJA BÁSICA DE WARHAMMER, SIN LOS GUERREROS CON ARCO, MÁS 20 PEANAS DE 20 MM. EN TOTAL, 20 MINIATURAS POR SOLO 12,00 €.

12,00€

12,00€

EL REGIMIENTO DE ORCOS CON ARCO Y ARMA DE MANO SE COMPONE DE 5 MATRICES DE GUERREROS ORCOS DE LA CAJA BÁSICA DE WARHAMMER, SIN LOS GUERREROS CON DOS ARMAS DE MANO, MÁS 20 PEANAS DE 20 MM. EN TOTAL, 20 MINIATURAS POR SOLO 12,00 €.

Nota: Para conseguir este pack, haz tu prepedido entre los días 24 de junio y 3 de julio y el pack se te enviará entre los días 5 y 8 de julio.

Oferta Disponible hasta fin de existencias

Este pack solo está disponible en Venta Directa hasta final de existencias. El precio no incluye los gastos de envío (consúltalos, junto con las formas de pago permitidas en tu zona de residencia, en la hoja de pedido que se publica en la White Dwarf). Todas las miniaturas se venden sin pintar y sin montar. Las matrices se venden sin peanas.

Servicio de Venta Directa
Centro Comercial Diagonal Mar Planta 3a Polígono Gran Vía Sur Motores 300-304 08908 L'Hospitalet (Barcelona)

REGIMIENTO DE BÁRBAROS DEL CAOS CON ARMA A DOS MANOS

^ El regimiento incluye una miniatura exclusiva que no se vende por separado.

^ 25 bárbaros del Caos con arma a dos manos por solo 30 €.

Estas miniaturas son transformaciones de plástico. Si necesitas consejos o tienes cualquier tipo de duda sobre cómo montarlas, acércate a cualquiera de nuestras tiendas y nuestro personal estará encantado de poder ayudarte.

Oferta Disponible hasta fin de existencias

EL REGIMIENTO DE BÁRBAROS DEL CAOS SE COMPONE DE:

1 bárbaro de Warhammer Quest
12 matrices de bárbaros (6 de cada tipo)
2 matrices de grupo de mando de Enanos
1 matriz de cabezas peludas
25 peanas de 25 mm
En total, 25 miniaturas (incluido el grupo de mando)

30,00 €

Nota: Para conseguir este pack, haz tu prepedido entre los días 24 de junio y 3 de julio y el pack se te enviará entre los días 5 y 8 de julio.
Oferta Disponible hasta fin de existencias

Este pack solo está disponible en Venta Directa hasta final de existencias. El precio no incluye los gastos de envío (consúltalos, junto con las formas de pago permitidas en tu zona de residencia, en la hoja de pedido que se publica en la White Dwarf). Todas las miniaturas se venden sin pintar y sin montar. Las matrices se venden sin peanas.

Horario: de lunes a viernes de 9:00 a 21:00 horas y sábados de 10:00 a 19:00 horas

(902 13 10 56 (902 13 10 57 troll@games-workshop.es

Servicio de Venta Directa Polígono Gran Vía Sur Motores 300-304 08908 L'Hospitalet (Barcelona)

REGIMIENTO DE ENANOS ATRONADORES

ESTE REGIMIENTO ESTÁ FORMADO POR TRANSFORMACIONES REALIZADAS A PARTIR DE LAS MATRICES DE ENANOS Y LAS MATRICES DE COMPLEMENTOS DE MORDHEIM.

EL REGIMIENTO DE ENANOS ATRONADORES SE COMPONE DE:

5 matrices de guerreros enanos
20 matrices de complementos de Mordheim
20 peanas de 20 mm
EN TOTAL, 20 MINIATURAS.

30€

SI NECESITAS CONSEJOS O TIENES CUALQUIER TIPO DE DUDA SOBRE CÓMO MONTAR LAS MINIATURAS, ACÉRCATE A CUALQUIERA DE NUESTRAS TIENDAS Y NUESTRO PERSONAL ESTARÁ ENCANTADO DE PODER AYUDARTE.

NOTA: PARA CONSEGUIR ESTE PACK, HAZ TU PREPEDIDO ENTRE LOS DÍAS 24 DE JUNIO Y 3 DE JULIO Y EL PACK SE TE ENVIARÁ ENTRE LOS DÍAS 5 Y 8 DE JULIO.
OFERTA DISPONIBLE HASTA FIN DE EXISTENCIAS

Este pack solo está disponible en Venta Directa hasta final de existencias. El precio no incluye los gastos de envío (consúltalos, junto con las formas de pago permitidas en tu zona de residencia, en la hoja de pedido que se publica en la White Dwarf). Todas las miniaturas se venden sin pintar y sin montar. Las matrices se venden sin peanas.

ESCUADRA DE INFERNALES

ESTA ESCUADRA ESTÁ FORMADA POR TRANSFORMACIONES REALIZADAS A PARTIR DE LAS MATRICES DE ELFOS OSCUROS, LAS DE ELDARS OSCUROS Y LA MATRIZ DE MOTOCICLETA GUADAÑA DE LOS ELDARS OSCUROS.

LA ESCUADRA DE INFERNALES SE COMPONE DE:

3 matrices de guerreros elfos oscuros
10 matrices de Eldars Oscuros
10 piezas de la motocicleta guadaña para los aeropatines
10 peanas voladoras pequeñas
En total, 10 miniaturas.

30€

Estas miniaturas son transformaciones de plástico. Si necesitas consejos o tienes cualquier tipo de duda sobre cómo montarlas, acércate a cualquiera de nuestras tiendas y nuestro personal estará encantado de poder ayudarte.

Oferta Disponible hasta fin de existencias

Nota: Para conseguir este pack, haz tu prepedido entre los días 24 de junio y 3 de julio y el pack se te enviará entre los días 5 y 8 de julio.
Oferta Disponible hasta fin de existencias

Este pack solo está disponible en Venta Directa hasta final de existencias. El precio no incluye los gastos de envío (consúltalos, junto con las formas de pago permitidas en tu zona de residencia, en la hoja de pedido que se publica en la White Dwarf). Todas las miniaturas se venden sin pintar y sin montar. Las matrices se venden sin peanas.

Horario: de lunes a viernes de 9:00 a 21:00 horas y sábados de 10:00 a 19:00 horas

Servicio de Venta Directa Polígono Gran Vía Sur Motores 300-304 08908 L'Hospitalet (Barcelona)

EXTERMINADORES CABALLEROS GRISES

ESCUADRA: UNA ESCUADRA DE EXTERMINADORES CABALLEROS GRISES ESTÁ COMPUESTA POR ENTRE CINCO Y DIEZ EXTERMINADORES CABALLEROS GRISES.

EL MODIFICADOR DE +1 ATAQUE POR LOS HONORES DE EXTERMINADOR Y LA TIRADA DE SALVACIÓN DE 2+ POR LA ARMADURA DE EXTERMINADOR YA HAN SIDO INCLUIDOS EN EL PERFIL DE ATRIBUTOS.

LA ESCUADRA SE CONSIDERA UNA UNIDAD DE TROPAS DE ELITE.

LA ESCUADRA DE EXTERMINADORES CABALLEROS GRISES SE COMPONE DE:

5 cuerpos
10 brazos
4 alabardas Némesis
1 espada Némesis a 2 manos
5 escudos de Caballero Gris
5 peanas redondas
EN TOTAL, 5 MINIATURAS DE METAL.

Exterminadores Caballeros Grises — 60 puntos/miniatura

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Caballero Gris	5	4	4	4	1	4	2	10	2+

37€

REGLAS ESPECIALES

Perdición del Caos: los Caballeros Grises solo pueden ser desplegados contra un ejército del Caos.

Reservas: los Exterminadores Caballeros Grises siempre se mantienen en reserva, incluso si en la misión no se permiten *reservas*. Además, solo pueden ser desplegados si se da una de las siguientes circunstancias:

A: Hay Demonios sobre el campo de batalla (Grandes Demonios, Príncipes Demonio, Hordas de Demonios, Caballería Demoníaca, Bestias Demoníacas, Juggernauts o Nurgletes).

B: Un Hechicero del Caos utiliza un poder psíquico.

Equipo: los Caballeros Grises están equipados con dos elementos de equipo exclusivos de su orden, la *Alabarda Némesis* y la *Armadura Aegis*.

Alabarda Némesis: esta poderosa arma funciona como un arma de energía (niega la *tirada de salvación por armadura*) y, además, en combate cuerpo a cuerpo hiere a los demonios con un 2+. También incorpora un bolter de asalto que no se puede utilizar si el Caballero Gris está trabado en combate.

Armadura Aegis: los Caballeros Grises están equipados con una *Armadura Aegis*, que es una armadura de exterminador cubierta de una capa aislante que, junto a los *sellos de pureza* y las bendiciones, les permite anular poderes psíquicos como si estuvieran equipados con una *capucha psíquica* (consulta la página 34 del Codex Marines Espaciales). Sin embargo, solo pueden intentar anular los ataques psíquicos dirigidos contra la escuadra de Caballeros Grises y solo puede efectuarse una tirada para anular cada ataque psíquico sin importar la cantidad de Caballeros Grises que son el objetivo del ataque.

Poder psíquico *Holocausto*: la escuadra en conjunto posee el poder psíquico *Holocausto*, que puede utilizar en cualquier momento de la fase de asalto si supera un *chequeo psíquico*. Coloca la plantilla de artillería pesada en contacto con uno de los Caballeros Grises. Todas las miniaturas situadas bajo la plantilla sufren un impacto de F5 y FP5. Las heridas infligidas se cuentan para determinar el resultado del combate.

Coraje: los Exterminadores Caballeros Grises superan automáticamente cualquier *chequeo de moral* que deban efectuar y nunca quedan *acobardados*.

SOLO SE PERMITE LA ADQUISICIÓN DE UNA ESCUADRA POR CLIENTE. ¡DATE PRISA, SOLO HAY 20 ESCUADRAS EN ESPAÑA!

OFERTA DISPONIBLE HASTA FIN DE EXISTENCIAS.

•LOS CABALLEROS GRISES•

EL ORDO MALLEUS POSEE UN CAPÍTULO DE LAS LEGIONES ASTARTES A SU DISPOSICIÓN DE FORMA PERMANENTE. Los Caballeros Grises fueron el único capítulo creado durante una fundación no registrada que tuvo lugar poco después de la Tercera Fundación (oficial). Aunque técnicamente se trata de Marines del Adeptus Astartes, los Caballeros Grises también forman parte de la Inquisición a todos los efectos y propósitos. Están clasificados como una unidad de la Tercera Fundación y por orden expresa del Emperador fueron designados como el capítulo número 666. Sin embargo, nunca se les ha obligado a incorporarse a ningún ejército de Marines Espaciales y, por tradición, el maestre del capítulo siempre ha sido un inquisidor del Ordo Malleus y no un Marine Espacial. En realidad, los Caballeros Grises son una "cámara militante" del Ordo Malleus y, a veces, se refieren a sí mismos con esta designación.

LOS CABALLEROS GRISES SON TAN CAPACES COMO CUALQUIER OTRO CAPÍTULO DE LOS MARINES ESPACIALES. Sus reclutas son cribados a fondo para no aceptar a ningún psíquico más que a aquellos verdaderamente poderosos y resistentes, una medida que se toma para prevenir toda contaminación demoníaca. Por consiguiente, muy pocos Caballeros Grises cuentan con algún poder psíquico. Tanto su adiestramiento como los rituales quirúrgicos a los que deben someterse son más exigentes que los de las unidades "típicas" de Marines Espaciales.

A LOS RECLUTAS SE LOS CONDICIONA PARA IGNORAR EL DOLOR Y EL MIEDO y son sometidos a neurocirugía para aislar y evitar los focos nerviosos del miedo. Asimismo, se los expone a todo tipo de psíquicos salvajes, mutantes y aberraciones en general y se los entrena para destruirlos sin necesidad de pensamiento consciente. Este entrenamiento termina por producir una mente de una disciplina extremadamente rígida y de gran capacidad de autocontrol a la que la presencia de demonios no afecta tanto como a los seres ordinarios. A los Caballeros Grises se los imbuye de un fervor y una determinación que dejaría en ridículo a los del resto de los capítulos de Marines Espaciales. A menudo, se conceden audiencias con el Emperador a compañías enteras de ellos, privilegio normalmente reservado para los Adeptus Custodes.

ADEMÁS, los Caballeros Grises cuentan con el mejor equipo de todo el Imperio. Se les proporciona tan solo el mejor armamento y reciben los nuevos modelos mejorados y probados en combate antes que cualquier otra unidad de Marines Espaciales.

SIGUE>>

El hermano capitán Stern estaba de pie justo en el centro del pentagrama de teleportación. Miró a su alrededor observando a sus compañeros Caballeros Grises. Su penetrante mirada parecía examinar directamente el alma de cada hombre y buscar en ella algún defecto. Sus hermanos de batalla le devolvieron la mirada sin pestañear. Stern estaba convencido de que la fe que profesaban al Emperador era inquebrantable y que ningún pensamiento impío podría agrietar su armadura espiritual.

Los tecnosacerdotes, vestidos con las túnicas ceremoniales, se movían alrededor de los bordes del pentagrama con gran cuidado de no cruzar ninguna de las líneas plateadas y perturbar las fuerzas que pronto enviarían a los exterminadores a través de la disformidad al lugar donde podrían enfrentarse al enemigo.

Los encapuchados aspirantes hacían oscilar sus incensarios automáticos. El olor del incienso purificador llenaba el aire. Cada joven entonaba los cantos llanos de su orden en consonancia con el medido sonido monótono de los gigantescos generadores. Sobre sus cabezas, unas grandes descargas eléctricas saltaban entre dos grandes esferas de vidrio y, por un momento, el olor acre del ozono luchó con el aroma dulzón de la espantademonios y la raíz de bruja.

Ante su panel de control, el tecnosacerdote jefe Jeronimus Laski efectuó los últimos ajustes en sus instrumentos. Las fosforescentes runas que cubrían el panel iluminaban su cara y le daban un aspecto extremadamente siniestro. Laski elevó una garra metálica sobre su cabeza y los tecnosacerdotes quedaron en silencio. El aire vibraba con la fuerza de las apenas contenidas energías de la ancestral maquinaria mientras esta se preparaba para cumplir con la función para la que había sido diseñada.

Stern respiró profundamente y cerró los ojos. Comprobó sus bloques mentales y las pantallas de sus pensamientos y, una a una, recitó las seis últimas de las seiscientas sesenta y seis palabras secretas. La tensión creció en la boca de su estómago. Intentó expulsarla.

Siempre le pasaba lo mismo antes de entrar en acción. No le gustaba la teleportación; odiaba la repentina sensación de desintegración y el enorme frío y el momentáneo roce de tentáculos de pesadilla mientras su cuerpo se hallaba de repente en otro lugar. Se recordaba a sí mismo que era su obligación acostumbrarse a aquello y que había cosas mucho peores a las que enfrentarse en el transcurso de cada misión. Había cosas como los enemigos a los que pronto tendría que hacer frente.

Sintió un orgullo justificado por su capacidad de derrotar a los enviados del Caos. Reprimió tal sentimiento de inmediato: el orgullo era uno de los seiscientos sesenta y seis pecados que permitían a los hijos de la disformidad poseer a sus peones mortales. ¿No había sucumbido al orgullo el propio señor de la guerra, el mayor de los primarcas elegidos del Emperador? Había sido la locura de Horus la que le había hecho pensar que podía dominar al Caos en lugar de ser su esclavo. Stern sabía que era una auténtica locura. Los demonios del Caos no conocían amo alguno excepto los cuatro propios Grandes Poderes. ¿Y qué eran estos sino demonios cuyo poder había aumentado hasta más allá de lo humanamente posible?

Stern sabía que tenía que estar aún mucho más en guardia, ya que era un psíquico y los psíquicos eran especialmente vulnerables a las malignas influencias del Caos. Los psíquicos extraían su poder de la propia disformidad. ¿Y qué era la disformidad sino el océano inmaterial en el que nadaban los demonios? Stern sabía que tenía que estar en guardia contra la terrible atracción del Caos; los demonios devoraban las almas de los psíquicos incautos y se adueñaban de las cáscaras vacías de sus cuerpos para cometer sus innombrables actos de maldad entre los hombres mortales. Lo sabía porque había pasado toda su vida adulta cazando a esas criaturas.

Su puño se crispó alrededor de su arma psíquica Némesis. La había purificado ritualmente él mismo; había sido bendecida en la capilla de la astronave y cubierta con los ungüentos adversos a los demonios de la disformidad. Con esta arma, Stern había enviado a innumerables enemigos del Emperador a sus merecidos cementerios. Con ella había enviado a docenas de perdidos y condenados de regreso a sus hogares en la disformidad.

Observó una vez más a sus hombres, seguro de que su fe era más fuerte que el acero y más resistente que la maldad de los demonios.

Siendo niños, habían sido seleccionados de entre las razas guerreras más feroces del Imperio y llevados a la fortaleza monasterio de Titán, la mayor de las lunas de Saturno. Se les habían implantado las estructuras genéticas de su capítulo y habían sido transformados en robustos superhombres, capaces de resistir lo peor que el universo pudiera enviar contra ellos.

Habían superado un entrenamiento que habría matado a cualquier hombre inferior y que solamente era el inicio de las pruebas. Cada uno de los presentes había resistido a las seiscientas sesenta y seis pruebas y había sobrevivido no solo con su cordura intacta, sino también reforzada. Formaban la elite del Imperio, lo mejor de lo mejor: los mejores guerreros con los que nunca había contado la humanidad.

Ninguno de ellos conocía su mundo de origen. Ninguno de ellos tenía lealtad alguna excepto para con su capítulo y su Emperador. Estaban informados de todos los secretos de pesadilla que la humanidad había descubierto durante su larga expansión por la galaxia. Conocían todo lo que los humanos habían descubierto sobre los demonios del Caos y la disfor-

midad que los contenía. Vivían con unos conocimientos que habrían acabado con la cordura de un hombre mortal y habían resistido. La pesada carga de hacer frente a las criaturas del Caos en cualquier lugar en que aparecieran para amenazar a los ciudadanos del Imperio era su única razón de existir.

Las chispas aumentaron de intensidad una vez más y, por un instante, la realidad empezó a resquebrajarse. El aire brilló tenuemente y la temperatura descendió. Una fría niebla apareció en un área que instantes antes era cálida. Laski pasó su mano sobre el panel y pronunció palabras místicas. Los amuletos protectores que llevaba brillaron saturados de energía. Una arruga de concentración cruzó la cara del tecnosacerdote mientras trataba de mantener las gigantescas energías del teleportador bajo su control.

Stern se preguntó por un instante si alguna influencia demoníaca estaba interfiriendo con el antiguo mecanismo del teleportador. La astronave estaba tan bien protegida como podía esperarse, pero Stern sabía como nadie que ninguna protección era infalible. De todas formas, si era cierto que los poderes del Caos estaban interfiriendo su nave, no se podía hacer nada salvo rezar y tener fe en el Emperador.

De repente, Laski sonrió e hizo el signo del Gran Reactor sobre su pecho. El aire brilló tenuemente una vez más. Unas llamas fosforescentes bailaron alrededor de las líneas del pentagrama. Por un instante, el frío del espacio atravesó a Stern hasta los huesos. Oyó las balbuceantes voces de los demonios y el legamoso tacto de sus tentáculos. Trató de desecharlos como invenciones de su imaginación, pero una parte de su ser sabía que eran horriblemente reales.

La sensación duró solamente unos instantes y, a continuación, se desvaneció lentamente como si se hubiera tratado de un sueño. Stern se encontraba en la sala del trono del palacio del gobernador rebelde. Mirando al hombre que se sentaba en el enorme trono de bronce, sabía que los peores temores de aquellos que habían informado de la revuelta estaban justificados.

El gobernador era un hombre alto, de complexión fuerte. En su día había sido un guerrero y solo ahora empezaba a engordar. Se frotó su cuidadosamente arreglada barba de chivo con sus regordetes dedos y ladeó la cabeza hacia un lado con un gesto de curiosidad, como si el que cinco mortíferos Marines Espaciales exterminadores se teleportaran a su sala de audiencias fuera algo habitual. Leyendo su aura, Stern podía ver que el hombre estaba más que loco. Estaba poseído.

Los hombres de la guardia del gobernador, cuyos rostros de facciones endurecidas daban testimonio de los muchos horrores que habían presenciado, encañonaron a los Caballeros Grises. Murieron casi instantáneamente, barridos por el fuego de los bolters de asalto de las empuñaduras de las armas psíquicas. Los proyectiles caían como la lluvia sobre la tenue aura que rodeaba al gobernador. El poseso rió y el sonido de su salvaje hilaridad resonó en la ricamente ornamentada sala.

-Seguro que puedes hacerlo mejor, hermano capitán Stern -dijo. Stern no dejaba de preguntarse cómo podía saber su nombre. Sin embargo, hacía mucho que se había acostumbrado a los poderes y conocimientos de estas poderosas criaturas capaces de poseer a cualquier mortal. En lugar de eso, inició el exorcismo recurriendo a toda la fuerza de su poderosa voluntad para enfrentarse a la criatura.

Mientras entonaba las primeras palabras del ritual, el gobernador empezó a contorsionarse. Los músculos del cuello se le tensaron como las gruesas amarras de un barco. Parecía como si serpientes gigantes estuvieran retorciéndose bajo su piel, deformando la silueta de su cuerpo. De repente, el hombre explotó y fragmentos de carne salieron disparados por doquier. La sangre salpicó la armadura de Stern. A continuación, ocurrió lo peor: el esqueleto del hombre todavía se tenía en pie. Todos sus órganos internos estaban a la vista, revelando todo su pulsante horror. Lenta pero constantemente, empezó a regenerarse. Los músculos se desenredaron y las venas se desataron. A continuación, toda la carne empezó a recombinarse de nuevo para formar una nueva y horrenda figura. De algún lugar aparecieron masa y peso adicionales.

El monstruo era muy alto; tenía un largo cuello de serpiente rematado por un horripilante cráneo de ave de presa y unas alas enormes que enviaban el apestoso olor corporal de la criatura hacia los Caballeros Grises. Una aureola de luz multicolor rodeaba su piel: era un señor de la transformación; y, lo que era peor, era un señor de la transformación que Stern ya había visto anteriormente.

-M'kachen -susurró Stern.

-Te dije que volveríamos a vernos, querido Capitán -dijo el demonio con una extraña voz dulce y seductora.

-Te expulsé una vez y volveré a hacerlo.

-¡Oh, Capitán! Me decepcionas. ¿No te das cuenta de que solo estaba jugando contigo?

-¡En nombre del Emperador, desaparece! -gritó Stern lanzando un rayo de pura energía psíquica. El demonio trastabilló hacia atrás bajo el impacto y su silueta se difuminó. Por un instante, parecía a punto de desvanecerse, pero logró resistir y su silueta se estabilizó.

-Si eso es todo lo que sabes hacer, Capitán, encomienda tu alma al Caos -dijo el demonio sonriendo.

-Hermanos, fuego a discreción -fue la única respuesta de Stern.

(902 13 10 56 (902 13 10 57 troll@games-workshop.es

Servicio de Venta Directa Polígono Gran Vía Sur Motores 300-304 08908 L'Hospitalet (Barcelona)

COMPAÑÍA

ESTE INCREÍBLE PACK DE EJÉRCITO DE COMPAÑÍA ACORAZADA ESTÁ TOTALMENTE COMPUESTO POR TRANSFORMACIONES DE PLÁSTICO. ADEMÁS, INCLUYE 3 MINIATURAS DE METAL DE LEYENDA QUE SOLO ESTÁN DISPONIBLES CON ESTA OFERTA: UN COMISARIO, UN TECNOSACERDOTE Y UN INGENIERO TECNOSACERDOTE.

COMPAÑÍA ACORAZADA
(8 CARROS DE PLÁSTICO Y 3 MINIATURAS DE LEYENDA)

1 Comisario de Leyenda
1 Tecnosacerdote de Leyenda
1 Ingeniero de Leyenda
3 Leman Russ
1 Hellhound
1 Salamndra
1 Cazacarros
1 Leman Russ Exterminator
1 Leman Russ Vanquiesher
1 matriz de cañón de Basilisk

149€

Este pack solo está disponible en Venta Directa hasta final de existencias. El precio no incluye los gastos de envío (consúltalos, junto con las formas de pago permitidas en tu zona de residencia, en la hoja de pedido que se publica en la White Dwarf). Todas las miniaturas se venden sin pintar y sin montar. Las matrices se venden sin peanas.

ACORAZADA

LEMAN RUSS EXTERMINATOR

HELLHOUND

NOTA: PARA CONSEGUIR ESTE PACK, HAZ TU PREPEDIDO ENTRE LOS DÍAS 24 DE JUNIO Y 3 DE JULIO Y EL PACK SE TE ENVIARÁ ENTRE LOS DÍAS 5 Y 8 DE JULIO.
OFERTA DISPONIBLE HASTA FIN DE EXISTENCIAS

Horario: de Lunes a Viernes de 9:00 a 21:00 horas y Sábados de 10:00 a 19:00 horas

Este pack solo está disponible en Venta Directa hasta final de existencias. El precio no incluye los gastos de envío (consúltalos, junto con las formas de pago permitidas en tu zona de residencia, en la hoja de pedido que se publica en la White Dwarf). Todas las miniaturas se venden sin pintar y sin montar. Las matrices se venden sin peanas.

¿LEES TODOS LOS MESES LA REVISTA WHITE DWARF?

¿HACES PEDIDOS A VENTA DIRECTA?

¿QUIERES CONSEGUIR MINIATURAS DE LEYENDA Y OFERTAS ESPECIALES?

¿QUIERES ESTAR SEGURO DE TENER TU ENTRADA PARA EL GAMES DAY Y LOS TORNEOS OFICIALES GAMES WORKSHOP?

¿QUIERES LLEVARTE EL DOBLE DEL VALOR HABITUAL EN KRÁNEOZ?

Si tu respuesta ha sido SÍ a una o más de estas preguntas,

CLUB TROLL

¡¡ES LO QUE ANDAS BUSCANDO!!

SUSCRÍBETE A WHITE DWARF

Y GOZA DE TODAS SUS VENTAJAS...

TODOS LOS SUSCRIPTORES PASAN AUTOMÁTICAMENTE A PERTENECER AL CLUB TROLL, CUYO MIEMBROS TIENEN DERECHO A:

Recibir la revista cada mes donde quieran, sin gastos de envío (en su domicilio particular, en una tienda Games Workshop, en su oficina, etc.) entregada por MRW*.

No tener que pagar gastos de envío en los pedidos realizados a Venta Directa con un valor 25 € o superior (incluidos los pedidos realizados en nuestra tienda online) si se vive en Península y Baleares.

Poder aprovecharse de las ofertas "Solo CLUB TROLL" que aparezcan en la revista Troll de Venta Directa, con un mes de antelación antes de su salida al mercado y hasta final de existencias.

Tener preferencia en la compra de entradas para el Games Day y los Torneos Oficiales Games Workshop.

Doblar el valor en Kráneoz por la suscripción. Por ejemplo, una suscripción de 1 año por un valor de 49 E ¡da derecho a 4 Kráneoz en lugar de 2!

¡¡Además, conseguirás el regalo, ahorro o promoción derivados de la Oferta de Suscripción que elijas!!

** Solo donde el servicio esté disponible; si en tu localidad no lo está, la enviaremos por correo.*

SERVICIOS ADICIONALES PARA SUSCRIPTORES:

Servicio de atención a los suscriptores en cualquier tema relacionado con su suscripción, de 9.00 a 17.30 horas de lunes a jueves y viernes de 9.00 a 14.00 horas.

Reenvío totalmente gratuito de las revistas que lleguen estropeadas o que no se reciban.

Envío de una carta el mes anterior al que se acabe la suscripción para poder renovarla antes de que se acabe.

Si deseas suscribirte, puedes hacerlo de una de las siguientes 6 maneras:

1. Enviando la hoja de suscripción incluida en esta página
2. Enviando la hoja de suscripción incluida en esta página por fax al número que figura en el siguiente recuadro ☛
3. Llamando a los TROLLS por teléfono ☛
4. Yendo a la tienda *Games Workshop* más cercana a tu domicilio y preguntando a nuestro amable personal
5. Enviándonos un mensaje a nuestro buzón electrónico ☛
6. Visitando nuestra página en Internet:

www.games-workshop.es

VENTA DIRECTA

Fax 902 13 10 57

Tel. 902 13 10 56

E-mail: troll@games-workshop.es

De LUNES a VIERNES de 9h de la mañana a 21h de la tarde y los SÁBADOS de 10h a 19h (ininterrumpido).

❑ OFERTA 1

1 año de suscripción (12 números de la revista White Dwarf por el precio de 11) **por el precio de 49,00 €**

CON 1 MINIATURA EXCLUSIVA DE REGALO

❑ OFERTA 2

1 año de suscripción (12 números de la revista White Dwarf por el precio de 11) **por solo 49,00 €**

Y, ADEMÁS, LLÉVATE DE REGALO
2 ARCHIVADORES PARA LA REVISTA

❑ OFERTA 3

2 años de suscripción (24 números de la revista White Dwarf por el precio de 22) **por solo 99 €**

Y, ADEMÁS, LLÉVATE DE REGALO
2 MINIATURAS EXCLUSIVAS

❑ OFERTA 4

Suscríbete 2 años por solo 99,00 € y llévate **de regalo las 2 miniaturas especiales exclusivas para nuestros suscriptores.**

❑

❑

❑ AMÉRICA

Suscripción América 1 año.
Suscríbete a **White Dwarf** durante 12 números por **156 €.**

❑ EUROPA

Suscripción Europa por 1 año.
Suscríbete a **White Dwarf** durante 12 números por **108 €.**

GAMES WORKSHOP VENTA DIRECTA
Motors, 300-304 - Pol. Gran Vía Sud
08908 - L'Hospitalet de Llobregat - BCN

ATENCIÓN: *el precio de la suscripción comprende los doce números de la revista WHITE DWARF correspondientes a los doce meses siguientes. Dicha suscripción se considera irrevocable sin perjuicio del derecho del suscriptor a darse de baja durante las sucesivas anualidades. En caso de que durante la suscripción el suscriptor decidiese darse de baja, no tendrá derecho a la devolución de ninguna cantidad de dinero sin perjuicio de su derecho a seguir recibiendo la revista por el periodo de tiempo ya pagado.*

NOMBRE..... **1° APELLIDO**..... **2° APELLIDO** .....
DNI..... **FECHA DE NACIMIENTO** ..... **O Nº CLIENTE**.....
DIRECCIÓN ..... **N°** ..... **Piso** .....
POBLACIÓN ..... **PAÍS**..... **Código Postal:**..... **Teléfono** .....
Correo electrónico..... **Teléfono móvil** .....

Sistema de Pago: ❑ Giro Postal *(Incluir fotocopia del resguardo)* ❑ Tarjeta de Crédito ❑ Talón *(Incluir el talón con la hoja de suscripción)*

Número Tarjeta: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Fecha de Caducidad _ _ / _ _ **Nombre del Titular** .....

Firma del Titular:

VISA · MasterCard · American Express · EUROCARD

Si no quieres estropear tu ejemplar de TROLL, puedes fotocopiar esta página para tu uso personal.

En cumplimiento con la ley orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de protección de datos de carácter personal Games Workshop, S.L. te informa que los datos identificativos y personales que nos has proporcionado son confidenciales y pasarán a formar parte de los ficheros informáticos de los que es titular Games Workshop, S.L. Nuestro objetivo a través de este fichero es agilizar nuestra gestión y servicio y poder proporcionarte la información que consideremos que pueda ser de tu interés referente a Games Workshop, sus productos actuales, novedades futuras, promociones, concursos, etc. en el ámbito de los productos que proporcionamos a través de Games Workshop, S.L., y de sus empresas del grupo. Puedes ver, rectificar y cancelar tus datos comunicándolo por carta certificada a Games Workshop, S.L. Ref. Datos C/ Motores, 300-304, 08908 L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona).

(902 13 10 56 (902 13 10 57 troll@games-workshop.es

L'Hospitalet (Barcelona) 08908 08908-304-300

Horario: de lunes a viernes de 9:00 a 21:00 horas y

CLUB TROLL

COMISARIO DE LA LEGIÓN DE ACERO

ESTE MES, Y SOLO PARA NUESTROS SUSCRIPTORES, OS OFRECEMOS ESTA PRECIOSA MINIATURA EXCLUSIVA CREADA POR LOS AMERICANOS EN OCASIÓN DEL LANZAMIENTO DE LA LEGIÓN DE ACERO Y LA CAMPAÑA DE ARMAGEDDON. NO OBSTANTE, TAMBIÉN ES POSIBLE UTILIZARLA COMO COMISARIO NORMAL.

UNA MAGNÍFICA MINIATURA EXCLUSIVA POR SOLO 10,00 €.
EXISTENCIAS MUY LIMITADAS. ¡DATE PRISA!: **¡SOLO HAY 20 EN ESPAÑA!**
SOLO SE PERMITE UNA ADQUISICIÓN POR CLIENTE.

10€

COMISARIOS

LOS REGIMIENTOS DE LA GUARDIA IMPERIAL son reclutados en mundos de todo el Imperio y muchos Guardias Imperiales hablan un dialecto extraño o practican costumbres exóticas o extravagantes. Si los regimientos tienen que comunicarse con los oficiales de alto mando y funcionar como parte de un ejército cohesionado, deben ser unificados en su propósito común sin importar lo distinto que pueda ser cada regimiento culturalmente.

Los comisarios son oficiales de alta graduación que trabajan con el comandante del regimiento para proporcionar la doctrina correcta a las tropas. Los regimientos están compuestos a menudo por brutales antiguos miembros de pandillas callejeras, que son contrarios por naturaleza a cualquier autoridad. El comandante del regimiento es el oficial más veterano de entre los suyos y puede ser tan salvaje y anárquico como sus tropas. Muchos regimientos proceden de mundos donde las luchas a muerte entre las bandas son endémicas, donde las lealtades naturales se mantienen con los amigos y la familia antes que con la autoridad o el gobierno. Tales gentes respetan la fuerza y el poder y sienten una desconfianza natural hacia la organización y la jerarquía. La lealtad de estos brutales guerreros no puede ser simplemente transferida al Emperador, sino que tendrá qué ganarse. Esa es, a menudo, la primera tarea con la que se enfrentará el comisario de un regimiento de nuevos reclutas.

Los comisarios son la personificación de la fortaleza, el poder y la bravura imperiales. Personifican los ideales de lealtad hacia los camaradas y el Emperador. Cada regimiento tiene al menos un comisario agregado a sus filas y muchos regimientos de gran número de efectivos tienen varios, que permanecen junto a su regimiento en todas sus misiones.

Los comisarios son los guardianes del bienestar físico del regimiento, así como de su espíritu combativo. Un comisario trabaja junto al comandante del regimiento y se asegura de que se observa la disciplina adecuada. A veces, esto no es fácil y, con frecuencia, un comisario tendrá que ganarse el respeto de su regimiento en combate antes de ser aceptado sinceramente por este. Es normal que los comisarios libren un combate personal con el comandante del regimiento tan solo para probar quién es el más fuerte. Muchos regimientos proceden de mundos que son más civilizados, donde los soldados ya son ejemplo de altos niveles de disciplina y sumisión. Esos regimientos, sin embargo, no forman siempre a los mejores combatientes y cada comisario sabe que las mejores tropas son a menudo las más difíciles de mantener a raya.

Otro papel del comisario es el de asegurar que los reclutas de la Guardia Imperial no sean portadores de las ideologías de los adoradores del Caos, que no sean espías alienígenas y que no posean aberraciones genéticas. Los comisarios deben estar constantemente al acecho para descubrir a enemigos infiltrados, a individuos que puedan incitar a la rebelión, a saboteadores o a psicópatas que puedan volverse contra sus compañeros en mitad del combate. En el caso de que un Comisario descubra a criaturas malignas y peligrosas de estas características, entonces su deber es simple: su misión es proteger al regimiento mediante la erradicación de las amenazas insidiosas que se agazapan en su interior.